



Nouvelles Fonctions dans Cubase 5.1.1



CUBASE 5

Advanced Music Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Accord de Licence et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par l'Accord de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut en aucun cas être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées [™] ou [®] de leurs propriétaires respectifs. Windows XP est une marque déposée de Microsoft Corporation. Windows Vista est une marque déposée ou une marque commerciale de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans les autres pays. Le logo Mac est une marque déposée utilisée sous licence. Macintosh et Power Macintosh sont des marques déposées. MP3SURROUND et le logo MP3SURROUND sont des marques déposées de Thomson SA aux USA et/ou dans les autres pays, utilisées sous licence de Thomson Licensing SAS.

Date de publication : 18 Novembre 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Tous droits réservés.

Table des Matières

5	Introduction
6	Bienvenue !
7	Travailler avec les nouvelles fonctions
8	Le dialogue Assistant de Projet
9	Utiliser des modèles de projet
10	AmpSimulator

Introduction

Bienvenue !

Bienvenue dans Cubase 5.1.1 ! Cette version est compatible avec Apple Mac OS X Snow Leopard (10.6) et Microsoft Windows 7 et offre en outre des nouvelles fonctions pour chaque utilisateur Cubase.

Ce document liste et décrit les fonctions ajoutées ou modifiées dans le programme depuis la version 5.1.0.

À propos des versions du programme

Cette documentation couvre deux systèmes d'exploitation ou "plates-formes" différents ; Windows et Mac OS X.

Certaines caractéristiques ou réglages sont spécifiques à une de ces plate-formes. Cela sera clairement indiqué lorsque ce sera le cas. En d'autres termes :

⇒ Si rien n'est mentionné, toutes les descriptions et procédures de cette documentation sont valables à la fois pour Windows et Mac OS X.

Conventions appliquées aux raccourcis clavier

La plupart des raccourcis clavier par défaut de Cubase utilisent des touches mortes, certaines sont différentes en fonction du système d'exploitation. Par exemple, le raccourcis clavier par défaut pour Annuler est [Ctrl]-[Z] sous Windows et [Commande]-[Z] sous Mac OS X.

Lorsque des raccourcis clavier employant des touches mortes sont mentionnés dans ce manuel, ils indiquent d'abord la touche morte Windows, selon la formule suivante :

[Touche morte Win]/[Touche morte Mac]-[Touche]

Par exemple, [Ctrl]/[Commande]-[Z] signifie "enfoncez la touche [Ctrl] sous Windows ou [Commande] sous Mac OS X, puis pressez [Z]".

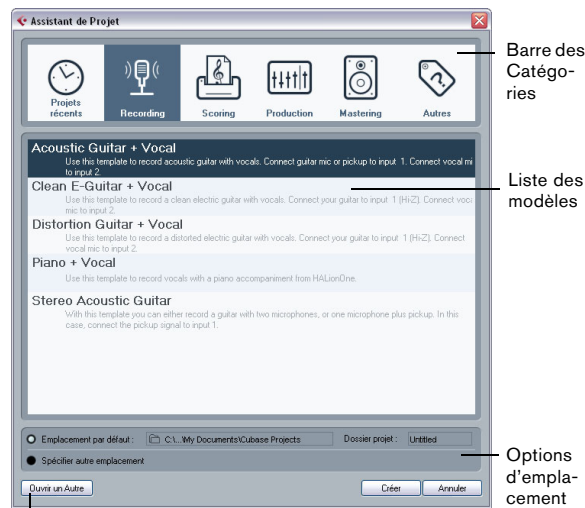
De même, [Alt]/[Option]-[X] signifie "enfoncez la touche [Alt] sous Windows ou [Option] sous Mac OS X, puis pressez [X]".

⇒ Veuillez noter que ce manuel pourra faire référence au clic droit, par exemple pour ouvrir des menus contextuels, etc. Si vous travaillez sur un Mac avec une souris à un seul bouton, maintenez la touche [Ctrl] et cliquez.

Travailler avec les nouvelles fonctions

Le dialogue Assistant de Projet

Vous pouvez ouvrir le dialogue Assistant de Projet en sélectionnant Nouveau Projet dans le menu Fichier. Ce dialogue vous permet d'accéder à des projets récemment ouverts et de créer de nouveaux projets, soit vides ou basés sur des modèles.



Bouton Ouvrir un Autre

Le dialogue Assistant de Projet s'ouvre également dans les cas suivants :

- Si vous lancez Cubase avec l'option "Montrer Assistant de Projet" sélectionnée dans le menu local "Action Initiale" des Préférences (page Général).
- Si vous maintenez enfoncée la touche [Ctrl]/[Commande] pendant le démarrage de Cubase.

Ouvrir des projets récents

La catégorie Projets récents dans la barre des Catégories du dialogue Assistant de Projet contient une liste des projets récemment ouverts. Lorsque vous sélectionnez un élément de cette catégorie, le bouton Créer devient "Ouvrir", ce qui vous permet d'ouvrir le projet correspondant. Cette liste est similaire à celle du sous-menu Projets Récents du menu Fichier.

Choisir un modèle

Dans la barre des Catégories du dialogue Assistant de Projet, les modèles d'usine disponibles sont triés selon des catégories prédéfinies Recording, Production, Scoring et Mastering. De plus, il y a une catégorie Autres qui contient le modèle de projet par défaut ainsi que tous les modèles qui ne sont assignés à aucune des autres catégories.

Lorsque vous cliquez sur une des options de catégorie, la liste située sous la barre des Catégories indique les modèles d'usine installés avec Cubase qui sont disponibles pour cette catégorie. Tout nouveau modèle créé par vous sera ajouté en haut de la liste correspondante pour un accès plus aisé.

- Pour créer un projet vide qui n'est pas basé sur un modèle sélectionnez l'option "Empty" dans la catégorie Autres et cliquez sur le bouton Créer.

Un projet vide est aussi créé si vous ne sélectionnez aucun modèle dans la catégorie affichée.

- Vous pouvez renommer ou supprimer un modèle en faisant un clic droit dans la liste et sélectionnant l'option correspondante dans le menu contextuel.

Choisir l'emplacement d'un projet

Les options situées dans la partie inférieure du dialogue permettent de spécifier où le projet est mémorisé.

- Sélectionnez "Emplacement par défaut" afin de créer le projet dans l'emplacement de projet par défaut (affiché dans le champ de Chemin), puis cliquez sur Créer.

Dans le champ "Dossier de projet" vous pouvez spécifier un nom pour le dossier de projet. Si vous ne spécifiez pas de dossier de projet ici, le projet résidera dans un dossier nommé "Sans Titre".

⇒ Pour modifier l'emplacement de projet par défaut, cliquez dans le champ de Chemin. Un sélecteur de fichier apparaît, permettant de choisir un nouvel emplacement par défaut.

- Sélectionnez "Spécifier autre emplacement" puis cliquez sur Continuer afin de créer le projet dans un autre emplacement.

Dans le dialogue qui apparaît, spécifiez un emplacement et un dossier de projet.

Ouvrir un autre projet

Le bouton "Ouvrir un Autre" permet d'ouvrir tout fichier de projet se trouvant dans votre système. Cela revient à utiliser la commande Ouvrir du menu Fichier.

Utiliser des modèles de projet

Sauvegarder Modèles

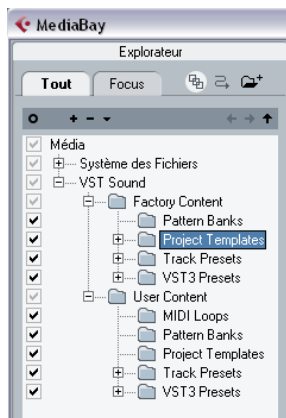
Le dialogue "Enregistrer comme Modèle" contient maintenant une section Tag Editor dans laquelle vous pouvez assigner le modèle à une des quatre catégories de modèle affichées dans le dialogue Assistant de Projet et/ou entrer une description du modèle. Cette description est aussi affichée dans le dialogue Assistant de Projet.

- Sélectionnez simplement une Catégorie dans le menu local Template Category et/ou entrez une description dans le champ Content Summary.

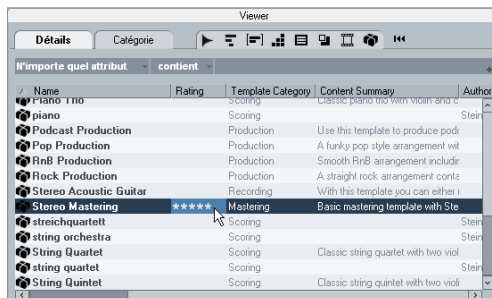
⇒ Si vous ne choisissez pas d'attribut pour la catégorie de modèle, le nouveau modèle apparaît dans la catégorie Autres du dialogue Assistant de Projet.

Afficher les modèles et définir des tags dans la MediaBay

Le nœud VST Sound dans la section Explorateur désormais offre un raccourci aux modèles de projet inclus. Ceux-ci se trouvent dans le dossier Factory Content. Si vous sauvegardez vos propres modèles de projet via le dialogue "Enregistrer comme Modèle" ils sont affichés dans le nœud User Content.

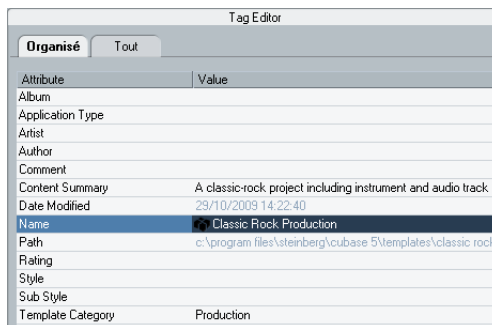


Si vous sélectionnez un modèle de projet dans le Viewer, les tags correspondants sont aussi affichés dans le Tag Editor.



Modèles de projet dans le Viewer

⇒ Si les tags pour Template Category et Content Summary ne sont pas visibles dans le Viewer, activez les options correspondantes dans la colonne Viewer du dialogue Organiser Tags.



Un modèle de projet dans le Tag Editor

Vous pouvez définir des tags pour des modèles de projet afin d'assigner une évaluation (rating), un résumé (visible comme Content Summary dans le dialogue Assistant de Projet), choisir une nouvelle valeur pour Template Category, etc. Les tags sont sauvegardés avec le modèle de projet.

Pour de plus amples informations sur les tags, voir le chapitre MediaBay dans le Mode d'Emploi.

AmpSimulator

L'interface graphique de l'effet AmpSimulator a été retravaillée. Cependant, les paramètres sont les mêmes que dans la version précédente.



AmpSimulator est un effet de distorsion, imitant le son de diverses combinaisons d'amplis de guitare et de haut-parleurs de différents types. Une large sélection d'amplis et d'enceintes est disponible.

Les paramètres suivants sont disponibles :

Paramètre	Description
Drive	Contrôle la quantité de distorsion de l'amplificateur.
Bass	Contrôle de la sonorité des fréquences basses.
Middle	Contrôle de la sonorité des fréquences moyennes.
Treble	Contrôle de la sonorité des fréquences aiguës.
Presence	Accentue ou atténue les fréquences les plus aiguës.
Volume	Contrôle le niveau de sortie global.
Menu local Amplifier	Ce menu local est ouvert en cliquant sur le nom d'amplificateur en haut de la section amplificateur. Il permet de sélectionner un modèle d'amplificateur. La section amplificateur peut être contournée en sélectionnant "No Amp".
Menu local Cabinet	Ce menu local est ouvert en cliquant sur le nom en haut de la section cabinet. Il permet de sélectionner un modèle de haut-parleur cabinet. Cette section peut être contournée en sélectionnant "No Speaker".
Damping Lo/Hi	Contrôles supplémentaires de sonorité permettant de modeler le son de l'enceinte sélectionnée. Cliquez sur une valeur, entrez-en une nouvelle et pressez la touche [Entrée].